

BAB III METODE

A. Objek

Anime adalah hiburan yang berasal dari negara Jepang, *anime* dibuat menggunakan media gambar, dan komputer. Penggambaran animasi pada *anime* selalu diadaptasi dari ilustrasi novel, *manga*, ataupun game. Adaptasi dari penggambaran animasi untuk *anime* meliputi latar setting, tokoh/karakter, dan peristiwa yang terjadi. Jenis-jenis *anime* sangatlah banyak sehingga dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, baik anak-anak sampai orang dewasa.

Awal abad ke-20 lebih tepatnya tahun 1907, pertama kalinya *anime* diciptakan. *Anime* ini dijuluki *anime* tertua yang pernah ada, karena menjadi yang pertama kali dibuat di Jepang. Judul dari *anime* ini adalah *Katsudo Shashin*. Beberapa tahun kemudian tepatnya di tahun 1917 Jepang mulai memproduksi *anime* yang terinspirasi dari animasi buatan Perancis dan Amerika Serikat. *Anime* di kala itu masih tidak memiliki suara atau bisu. Gempa besar pernah terjadi di Kanto pada tahun 1923 yang membuat perkembangan *anime* pada masa itu terhambat, tidak hanya itu Perang Dunia 2 yang terjadi di tahun tersebut juga menyebabkan *anime* jadi sulit untuk diproduksi. Usai Perang Dunia 2, *anime* kembali diproduksi pada tahun 1945. Berkat perang sudah usai, *anime* dapat diproduksi dan menjadi hiburan yang diminati hingga saat ini.

Genre merupakan ragam dari jenis yang ada pada suatu karya tulis, gambar, atau animasi. *Anime* sendiri pastinya juga mempunyai berbagai genre yang membuatnya semakin menarik untuk dilihat. Keanekaragaman genre dalam *anime* juga membuat orang yang menontonnya tidak akan merasa bosan, karena genre dalam *anime* cenderung bervariasi tidak monoton. Jenis-jenis dari genre ada beberapa, diantaranya; *action*, *fantasy*, *sci-fi*, *horror*, *mystery*, *shounen*, *thriller*, *ecchi*, *psychological*, *comedy*, *school*, *romance*, *drama*, dan masih banyak lagi. Di berbagai macam genre yang disebutkan tadi memiliki daya tariknya sendiri, karena pada dasarnya genre pada *anime* sengaja dibuat bervariasi supaya penonton tidak merasa bosan.

Hingga saat ini *anime* sudah berkembang dengan sangat pesat berkat kemajuan teknologi yang semakin canggih. *Anime* yang dulunya bisu yang hanya berwarna hitam

putih saja, sekarang sudah memiliki suara juga warna. Membuat *anime* sekarang ini menjadi lebih hidup dibandingkan dengan yang dulu. Animasi buatan Jepang atau *anime* sekarang telah dikenal oleh banyak negara. Pada zaman sekarang *anime* tidak hanya menjadi hiburan semata, namun juga dijadikan sebagai media untuk promosi produk perusahaan.

B. Langkah Kerja

- a. Mencari informasi tentang *anime One Punch Man* dari media sosial (YouTube Channel Muse Indonesia).
- b. Menonton sekaligus memperdalam alur dan tokoh *anime One Punch Man*.
- c. Mencatat informasi penting tentang karakter Saitama, profesi Saitama sebagai *hero*, dan keterlibatan karakter Saitama dalam cerita (setiap episode).
- d. Merangkum cerita tiap episode tentang karakter Saitama dan keterlibatannya dalam cerita terutama terkait dengan profesinya.
- e. Menyajikan hasil ulasan berupa deskripsi dan menyertakan *scene* tiap episode.
- f. Menyimpulkan karakter dan profesi Saitama sebagai *hero*.